no.425
1992年5/1
アミューズメント通信
MAY 1, 1992

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

地域振興めざす本格的テーマパーク

新駅と同時に開業

第3セクター方式の「呉ポートピアランド」

広島県呉市の天応埋立地に新遊園地「呉ポートピアランド」が、三月二十日オープンした。

これは呉市が地域振興策の一環として、工業都市からのイメージチェンジを狙い、第三セクター方式により建設したもので「㈱呉ポートピアランド」が経営している。同社への出資は阪急電鉄㈱（二六・二％）を筆頭に呉市（二〇％）、広島県（四％）ほか銀行や地元企業などを含め計三十三の会社や団体で、九〇年四月に設立。社長には「神戸ポートピアランド」社長を務めていた秋尾久氏が就任している。

総事業費百六十五億円が投じられた同園は五・八ヘクタールの陸地部分と一・四ヘクタールの係留船（全長百二十八メートル、幅三十八メートルの豪華客船）から成り、園内はスペインの地中海に面したリゾート地をイメージしたもので、大きく七つのゾーンで構成されている。企画、設計などは阪急電鉄が担当し「宝塚ファミリーランド」や「神戸ポートピアランド」のノウハウを投入。とくに全体のレイアウトや遊園施設の機種構成などは「神戸ポートピアランド」のコンセプトを導入している。

設置施設については、円盤型の乗物が水平から垂直へと高速回転する日本初登場の「ムーンレイカー」、巨大な岩山の内外を疾走するローラーコースター「アンダルシアレイルロード」、スポーク式では世界最大級の大観覧車「ジャイアントホイール」、船内に設置された映像シミュレーター「モーションシアター」など計十五種類（うち半分以上がスリルライド）の遊園施設と、船内ゲームコーナー、スペイン風の家の中に設けられたカーニバルコーナー、小型乗物機の「キディプラザ」などがある。このほか船上ステージ、海洋展示ホール、スペインの民族資料館各種飲食店や物販店などが設けられている。

入場料金は大人千二百円、子ども六百円。初年度で八十万人の来園者を見込み、三十二億円の売上げを目標としており、二、三年後には年間来園者数百万人の若者向け遊園地として定着させることをめざしている。

オープン当日は呉市の佐々木有市長、同市と姉妹都市であるスペイン・マルベージャ市のヘスス・ヒル市長らが、正面ゲートでテープカットを行なった。

なお同園ゲート前にJR呉線の新駅「呉ポートピア駅」が開設されたほか、広島までの海路の高速船（土日曜祝日のみ）や市営バスが運行を始めており、交通アクセスの面でも整備されている（追って詳報）。

上の写真は「呉ポートピアランド」のほぼ全景。後方に江田島などが見える

ナムコのトップ異動

中村会長が社長兼任

真鍋氏は6月の株主総会経て副会長に

㈱ナムコ（本社東京）は三月三十一日の取締役会で、真鍋正社長が代表権を持つ副会長に就任し、中村雅哉会長が社長を兼務する人事を決めた。同社では、これは「真鍋社長が職務遂行上、体力的な不安があるため」の役員異動だとしている。なお真鍋氏の副会長就任は六月末の定時株主総会で定款変更を行なった上で正式決定する予定。

（4月1日）兼社長、会長中村雅哉氏▽取締役（社長）真鍋正氏。

真鍋氏の社長在任中、ナムコの業績は順調に推移しており、また健康を損ねていないこと、そして実質オーナーである中村会長が会長就任時（九〇年六月）以来次第に業務に意欲を強めていることなどから、今回の異動は中村氏主導型の積極経営を、真鍋氏が補佐するという態勢を明確にしたもの、と見られている。

中村氏（JAMMA会長）、真鍋氏（AOUおよび東京都協の副会長）ともに協会役員は、そのまま続ける。

中村氏は四八年横浜工業専門学校（現横浜国立大）卒、五五年㈲中村製作所（五九年に株式会社に、現㈱ナムコ）を設立、社長。九〇年六月から会長。東京都出身。六十六歳。

さらに同社では、①テーマパーク事業部新設、②業務用基板ゲーム開発を強化するためVS（ビデオシステム）開発部新設を含んだ機構改革を同日付で実施した。これに伴う異動は次のとおり。

（4月1日）開発企画部（企画事業担当付）部長岩谷徹氏▽VS開発部長、徳江晶彦氏▽テーマパーク事業部長、池沢守氏。

リゾートとテーマパークの複合体

長崎ハウステンボス

2250億円を投資、3月25日オープン

「長崎オランダ村」を経営する長崎オランダ村㈱（本社長崎県西彼町、神近義邦社長）は、大村湾をはさんで同園の対岸に位置する佐世保市に、リゾートとテーマパークの複合レジャーゾーン「ハウステンボス」を三月二十五日オープンさせた。

同園は敷地面積百五十二万平方メートルという広大な土地に、中世から近世のオランダの町並みと全長六キロメートルに及ぶ運河、宮殿〝ハウステンボス〟などを再現し、その中に各種のアトラクション、博物館や展示館、ホテル、マリンレジャー施設などを設けたもの。うちアトラクションはダークライドや映像シミュレーター、三百六十度大画面による映像館などがある。

同園は最終的な完成を九八年に設定、今回は第一期分として二千二百五十億円という巨費を投じて整備。初年度は入場者数四百二十万人、売上高五億円を目標としている。

なお長崎オランダ村はハウステンボスを建設するためのモデルハウスと位置づけられ、現在は一時閉鎖し、来春リゾート施設に生まれ変わる（追って詳報）。

警察庁保安部内で再編

生活保安課発足

課長に坂東自朗氏が就任

警察庁の保安部保安課は四月一日付で生活経済課と合併、生活保安課となった。これは警察庁刑事局に暴力団対策部を新設した機構改革に伴うもので、警察法一部改正および警察庁組織令一部改正が公布、施行された。

保安部内の大幅な機構改革は、防犯課を廃止し防犯企画課を新設した八六年四月以来、四年ぶりとなる。新設された生活保安課は、公害、保健衛生、無体財産、その他の経済関係事犯の取締りなど旧生活経済課の事務と、銃刀法の施行や風俗関係事犯の取締り、新風営法の施行など旧保安課の事務を併わせ持つ。古物営業法、質屋営業法の施行については、旧生活経済課から防犯企画課に移った。

これに伴い人事異動が四月一日付で行なわれ、関連分は次のとおり。

総務課長（保安課長）中田好昭氏▽生活保安課長（石川県警本部長）坂東自朗氏▽少年課長（公安調査庁調査第二部第二課長）益原義和氏。

生活保安課長となった坂東自朗（ばんどうじろう）氏は昭和四十五年東大法卒、同年警察庁に入り、平成元年交通指導課長、三年三月から石川県警本部長。徳島県出身、四十五歳。

セガ社「ワイドビジョン」対応の

新型CGシステム基板

さらに二台分の「マルチ32」基板も発表

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は三月二十七日、開発を進めてきた①CG（コンピューターグラフィックス）システムボード「モデル１」（仮称）、②ゲーム二台分を同時に処理する「システムマルチ32」ボートを発表、併わせて同社新ゲームを披露した。これは東京の新高輪プリンスホテルで開かれた記者発表とプライベートショーの形で行なわれた。

新開発のシステム基板（2種類）について、同社の開発担当、鈴木久司常務は同社の提唱する仮想現実感（バーチャルリアリティ＝VR）構想の一環と位置付け、CGシステムボード「モデル１」はハードの開発を終え、ソフトは三〇%の完成度だが、コンセプトがよく分かるので発表したと説明。これまでにないCGハードにより、今までできなかったTVゲームが可能になるとしている。

「モデル１」は32ビットのCPUとコ・プロセッサを採用して、画像の表現能力を飛躍的に向上させた。うちCG画像を構成する最小単位、ポリゴンは従来品の三―四倍に相当する毎秒百二十メガピクセル、千六百万色で、かなりきめ細かいCG表現ができる。またサウンド部分にも32ビットCPUを採用、一段と迫力ある音響効果が可能となった。

「モデル１」対応のモニターも特徴的で、これは36インチ「ワイドビジョンモニター」と呼ばれ、日本ビクター(株)（本社東京、坊上卓郎社長）とセガ社が共同開発したもの。昨年七月に発表した両社の業務提携の一環として開発が進められたもの。「ワイドビジョン」はハイビジョンと同じアズペクトの十六対九。ハイビジョンほど高解像ではないが、価格を下げてきめ細いミディアムリゾルーション（中解像度）対応の画質を持っている。解像度は水平四百九十六本、垂直三百八十四本。

これらのハードを前提に「モデル１」用のTVゲーム「BV」（仮称、ビューティフルビジュアルから）が最初の作品となり、その開発段階のものが同社のF3実車マシンコックピットで当日紹介された。

TVゲーム「BV」自体はフォーミュラ感覚のCGレース・シミュレーターで、サーキットまたは一般公道を一定タイム内で走行するもの。グラフィック、音響とも一段と高度になり、36インチワイドビジョンモニターで楽しめるが、専用キャビネットも開発中とのこと。

もうひとつの「システムマルチ32」ボードは、ひとつの基板で二個のモニターにそれぞれ異なる映像など出せるもので、二個のモニターを同時に使ってワイド画面にすることができる。このため通信機能をさらに効率よく使ったりできるなどの特徴があるほか、二台分を一枚の基板で処理するためキャビネット設計上も有利になってくる。32ビットと8ビットのCPU使用。

鈴木常務は「来期に三―四作予定しており、他社で（このシステムを使用するという）希望があれば、ともに展開する考えがある」と説明。開発副本部長の佐藤秀樹取締役は、「従来のシステム32と比べ一・五倍の能力がある。対戦型ゲーム、マルチモニター方式、偏光板などを利用した3D（立体）ゲームなどが可能だ」としている。

販売担当の小形武徳常務は、以上ふたつのシステムボードのほか業務用機器として四つの製品ラインがあると説明。まず①「UFOキャッチャー」はすでに一万五千台を出荷、さらに毎月数百台出ている。長く親まれるシリーズものとして、おまけ機能付き「UFOミニ・セガソニック」、「同・サーカスランド」を開発、来期三千台を予定する。②AV機能付き「わくわく」定置型乗物機シリーズ（四機種）は昨年千二百台販売、ヒットした。ポップコーン自販機「それいけ！アンパンマンポップコーンこうじょう」も付加価値があり、従来型の三―四倍の売上げが見込める。AMを中心に関連業界にもロケ開発を進める戦略商品としたい。③メダルゲーム機については、国内向けと併行して海外のゲーミング（賭博）市場にも切り込みを図りたい。その最初がTVポーカーシリーズとなっている。

④AMゲームについてTVゲーム機では、体感ゲーム機「エアー・レスキュー」、システム32シリーズ「アラビアンファイト」、50インチ体感キャビネット「メガロ50」、アーケードゲーム機「スピードバスケット」のほか新作として、システム32「ゴールデンアックス・デスアダーの復讐」、システム18「ウォーリーをさがせ」、システム24「所さんのまーまーじゃん」を紹介した。

いずれもセガ社展にて、上は「BV」を背に（左から）同社の小形武徳常務、鈴木久司常務、駒井徳造副社長、永井明常務

上はゲーム二台分を同時処理する「システムマルチ32」基板、右はCGシステム基板「モデル1」と同システム対応ゲーム機「BV」

カプコンチーム

F3参加を継続

幅広いイメージアップに

(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）では三月十一日、東京・高輪の高輪プリンスホテルで、同社がオーナーとなっている「カプコンレーシングチーム」が今年も全日本F3000とF3選手権シリーズにフルエントリーしたことを発表した。

F3000（十一戦）のドライバーは、昨年F3からステップアップし開幕戦で決勝進出、第五戦で八位完走した和田久選手、F3（十戦）は昨年入賞六回、総合ランキング八位と健闘した石川朗選手で、いずれも今年の活躍が期待されている。

また同社は今年米国で開催されるインディ500マイルレースに出場する桃田健二選手もサポートすることを、同時に発表した。

同社では「モータースポーツへの参加により当社の〝感性開発企業〟としてのイメージを浸透させ、より幅広いカプコンファンを獲得できる」としている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月19日～30日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

三月二十七日＝「カードゲーム機」、(有)サンワイズ（東京）、4-18872、1-28269。

三月三十一日＝「ビデオスクロール表示装置」、任天堂(株)（京都）、4-19876、56-178648。「多重ビデオスクロール表示装置」、同、4-19877、56-178649。

四月三日＝「スロットマシンのリール停止機構」、(株)エル・アイ・シー（大阪）、東京パブコ(株)（大阪）、4-20629、57-152033。「ビデオゲーム装置において多数の映像を表示するライン・バッファ装置」、バリー社（米国）、4-20636、57-144594。

実用新案出願公告

三月二十四日＝「回胴式遊戯機用連続役物表示装置」、東京パブコ(株)（大阪）、(株)エル・アイ・シー（大阪）、4-11751、60-58995。「操縦玩具」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、4-11753、61-16066。

特許出願公開

三月二十三日＝「回転ゲーム機の停止制御方法」、高砂電器産業(株)（大阪）、4-89073㊞、2-204085。

三月二十四日＝「ウォータースライダーのプール」、(株)シラトリ（静岡）、4-90786、2-205771。

三月二十五日＝「ドライブゲーム装置」、(株)トミー（東京）、4-92690、2-211123。「ステアリング操作装置」、(株)タイトー（東京）、4-92691、2-209925。「通信型シミュレーションゲーム装置」、(株)ハドソン（北海道）、4-92692、2-211005。

三月三十日＝「疑似体験装置」、カヤバ工業(株)（東京）、4-96781、2-213920。「遊戯装置」、(株)シグマ（東京）、4-97765、2-216490。

三月三十一日＝「音像移動機能付きゲーム機」、松下電器産業(株)（大阪）、4-99580、2-217443。同、4-99581、2-217444。

実用新案出願公開

三月二十五日＝「スロットマシンのリール停止位置検出装置」、(株)パル工業（大阪）、4-35480㊞、2-76702。「小形標的ゲーム機」、(株)トーゴ（東京）、4-35488、2-77838。「宇宙遊泳疑似体験装置」、三菱重工業(株)（東京）、4-35491、2-77390。「船の揺れシミュレーター」、三井造船(株)（東京）、4-35492、2-77819。

三月三十日＝「スロットマシン」、秀工電子(株)（東京）、4-37483㊞、2-80265。「簡易ジョイスティック」、(株)コスモス新社（埼玉）、4-37492㊞、2-78520。

TV脱衣ゲームなど対象とする

「肖像権」審査規程採択

JAMMA第14回理事会で野球ゲームの許諾も

(社)日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は三月十一日、東京・新橋の第一ホテルで第十四回理事会を開き、女性タレントに似たキャラクターが脱いでいくというTVゲームなどを市場から締め出すために、「肖像権の審査規程」を決めた。この会合は正副会長四名のうち菱川文博副会長のみが出席、理事会に引続き開かれる予定だったショー委員会は流会となった。

「肖像権の審査規程」は、卑わい性や極度の暴力性を排除しても、有名タレントの「肖像権」を侵害するTVゲームを排除するための他に有効な方法がないことから考え出されたもの。いわゆるマルシー委員会と健全娯楽推進委員会で原案をまとめ、提出した。「肖像権」については学説、判例などで幅広く論じられているが、JAMMAではごく狭く「芸能人などの人格権」程度ととらえているもようだ。

理事会では、若い芸能人だけでなく年配者や野球選手の人格権も含まれることが確認された。また審査員の資格で「原則として二十歳から三十歳まで」とした部分を削除し、それ以外は原案どおり決定することにした。

「肖像権の審査に関する規程」によれば、「肖像権」を侵害するおそれのあるものについては、審査委員会の審査を受けることになり、そういうおそれがあると知的所有権対策委員会が判定した場合、その旨を健全娯楽推進委員会に報告することになっている。

一方、具体的なメーカー名などは明らかにされていないが、プロ野球をTVゲーム化しているケースについて、(社)日本野球機構との間で球団名や球団マークなどの使用許諾契約の方式を統一する動きが昨年秋からあったそうで、その契約の統一様式がまとまったとの報告があった。許諾料なども具体的に示されており、七ヵ月間の交渉の成果だとJAMMAでは説明している。

TVゲームの偽造基板が各国で大問題になりつつあるが、理事会ではAAMAのボブ・フェイ専務と韓国コピーについて話合い、具体的な対策案を作成することになった、との報告があったにとどまった。

AOUの梅原会長から非公式に、今秋にも関西でAM機総合展を開催したいがどうか、との打診があったと日南香専務が報告。これに対し、そのようなショーは必要ないとの意見が多く、その旨非公式に回答することになった。

以上のほか、①特別賛助会員のシャープ(株)が三月末に退会した、②AM業界を対象とした厚生年金基金設立が可能かどうかを調べるアンケート調査を、会員を対象に近く実施する、などの報告があった。

理事会終了後はショー委員会流会のため、ショーの会場計画などについて自由に意見交換した。

肖像権の審査に関する規程（九二年三月十一日、JAMMA）

1　目的
この規程は、アミューズメントマシン産業界における肖像権に関する認識の高揚を図り、以って業界の健全な発展に資することを目的とする。

2　適用
この規程は、健全娯楽推進委員会が実施している卑猥性及び極度の暴力行為に関する審査過程において、肖像権を侵害する恐れのあるものに関する審査について適用する。

3　審査の方法
前項の審査を実施するため、審査員、審査手順および審査の成立要件を次の通り定める。

(1)　審査員
イ　肖像権を侵害するおそれのあるものを審査するため審査員として一四名以上を置く。
ロ　審査員の業務は、別に定める回答書に所要事項を記入のうえ、知的所有権対策委員会へこれを提出する。
ハ　審査員の選出は、知的所有権対策委員会の委員会社から男女の別を問わず芸能等に造詣が深く肖像の同一性について判断の出来る者二名ずつを当該社に一任して選出する。
ニ　知的所有権対策委員会は、審査員の登録名簿を作成する。
ホ　審査員は回答書の作成にあたり所属会社の干渉を排除し、中立の立場にたって判断しなければならない。
ヘ　審査員は、所属会社が申請した娯楽機械にかかわる審査に携わってはならない。

(2)　審査の手順
イ　知的所有権対策委員会は、健全娯楽推進委員会から要請された案件に関する判断に必要な関係資料を審査員に提出して審査の回答を求める。
ロ　審査員は、知的所有権対策委員会から送付してきた審査の回答書に所要事項を記入してこれを同委員会宛に返送する。
ハ　知的所有権対策委員会は、審査員の回答書を集計したあと別に定める方法により結論を出す。
ニ　知的所有権対策委員会は、前号の結論を健全娯楽推進委員会に報告する。

(3)　審査員による審査の成立要件
審査員による審査の成立は、審査員の回答が審査員登録員数の二分の一以上の回答をもって成立する。

4　守秘義務
知的所有権対策委員会の委員、審査員およびJAMMA事務局は、審査の対象にかかわる資料・情報等に関する秘密を厳守し、これをいかなる者にも漏洩してはならない。

以上

届出、承認の件数

JAMMA基準に基づくデータ

JAMMAはこのほど「健全化を阻害する機械基準」に基づく、申請件数などを明らかにした。

同基準は昨年九月一日から改めて実施されているもので、メダルゲーム機などの射幸遊技機については一定の基準を守り、台数などをJAMMAに届け出て、「届け済み証」を機械に貼付する。また脱衣麻雀TVゲーム機など、卑わいなものや極度の暴力行為を表わすものについては、JAMMAに申請し、審査を受け、同様に「承認マーク」を貼付すること、となっている。

JAMMA事務局がこのほど明らかにした届け出件数、審査申請件数と各台数は表のとおりで、四月以降の分については、今後定期的に発表する。

	届け出件数、台数		承認申請件数、台数	
91年8月	121件	8,856台	1件	800台
9月	57	4,650	6	670
			追加5	722
			非承認3	240
10月	32	1,368	追加2	250
11月	42	1,910	3	800
			追加2	200
12月	20	2,521	1	500
92年1月	45	6,783	2	1,500
2月	28	1,407	1	1,100
3月	39	4,620	2	200
			追加3	300

京都府協、通常総会

8号店増の兆し

異動含め役員は全員再任

京都府健全娯楽業協会（事務局京都市、吉田勲会長、正会員三十二社）は三月四日、京都駅前の京都タワーホテルで第十回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認、また役員改選の結果全役員を留任とした。同総会には委任四社を含む三十社が出席した。

冒頭、吉田会長が挨拶に立ち「当業界は昨年来上昇気流に乗り、とくに相次ぐ大型ロケの出店とともにゲーム場が増えている。京都府内でも昨年の新規八号営業店が十店以上になり、一昨年までの減少傾向に歯止めがかかった。その背景のひとつにクレーン機ブームがあり、設置機械すべてをクレーン機にする店まで出現した。これは景品限度額の引上げが大きな要因だが、過当競争気味となり、景品価格の遵守が危ぶまれている。しかしブームというのは一過性のものであり、次のステップも考えておく必要がある。また最近、八号営業と風営対象外の境界が判然としない状況も出てきている。ともかく当業界の将来はひとえに健全性にかかっていることを再認識したい」と語った。

議案審議は蕭明彦副会長が議長となって進められた。平成三年度事業計画案、決算案、四年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は①組織充実・会員増強、②賭博遊技機追放、③青少年補導センター・PTAとの連携――などを挙げている。

役員改選で全役員が留任となったが、異動により佐々木永治氏（タイトー）が副会長に、久保太一氏（アイレム）と貴嶋清氏（ナムコ）が理事にそれぞれ就任した。

このほか府の「交通遺児助け合い運動」への協賛寄付金贈呈を決めた。これは昨年秋、府警の職員運動会でのAM機運営が雨天で中止となったため、その時に府警から礼金として贈られていた金一封をそのまま寄付することにしたもの。

議案終了後、来ひんとして府警防犯部防犯課の桐村和男課長補佐は、暴力団対策法について説明し、同協会に暴力団排除のための委員会の設置、ポスター掲示、研修会開催、府「暴追協」への協力などを要望した。

府防犯風俗浄化協会連合会の楠田嘉四郎事務局長は「昨年一年間で府内では八号店が十八店増えた。業界が上向きにあり見通しが明るくなってきたと言える」と述べた。

総会終了後は懇親会が開かれた。

写真は京都府協第10回通常総会にて。上は府警の桐村課長補佐、右上は吉田会長、右は府浄化協会連合会の楠田事務局長

JAMMA・MK部会

出品機種を品評

AOUエキスポで意見交換

JAMMAのマーケティング部会（菱川文博部会長）は一月三十日に東京・永田町の都道府県会館で第二十八回会合を、二月二十六日に千葉・幕張メッセで二十九回会合をそれぞれ開いた。

二十八回会合には十四社から二十名が出席。菱川部会長が欠席のため相田副部会長が会議を進行し、出席各社が今年の抱負を述べた。

二十九回会合はAOUエキスポの二日目に開かれ、二十社二十五名が出席。同ショー出品機について意見を交換した。その中で全体的に開発意欲が見られるとし、TVゲームでは「ストリートファイターIIダッシュ」を評価する意見が多かった。

創業21年目の ユウビス新社屋を披露

業界関係350人が集まり、盛大な催し

㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）はかねてより建設を進めてきた新本社ビルがこのほど完成、三月二十五日に業界関係者ら三百五十人を招き竣工披露パーティーを盛大に開いた。

新本社ビルは旧本社ビルを取り壊し新たに建てられたもので、建築面積約百七十平方㍍の六階建て。一階は修理サービス部門と倉庫、駐車場、二階は営業部門、三階は経理とロケーション部門、四階は当面フリースペースとしており、五階は食堂と和室、ロッカールーム、そして最上階の六階は社長室となっている。なお正面入口は二階にあり、同ビルが面している道路側から二階への階段を使う。

ユウビス新本社ビル披露会にて、上は挨拶する川楠社長夫妻

ビル内を披露した後、隣接する従来の倉庫でパーティーが開かれた。

挨拶に立った川楠社長は「昭和四十六年にシンコー娯楽産業として創業以来二十年余りたった。四十八年に㈱カワクスとして法人に改組し、今年二月に㈱ユウビスに社名変更、新たなスタートをした。この新社屋は皆さんのご支援のお陰でここまで来れたというひとつの区切りの意味で建てたもの」、「当初は五階で設計したのを途中で六階に無理に変更したものだが、今後も何でもできる会社にしたいと思っている」と語った。

来ひんとして西野あきら府会議員が「私と同級の仲である川楠社長は、実にさまざまな職業を転々と変えた後、現在の仕事を始め、発想と努力、人のつながりによって今日を築き上げた人だ。その半生を本にまとめたらどうかと私は思っている」と挨拶。

また柳本卓治衆院議員は「中小企業の繁栄が大阪ないしは日本の発展へとつながるが、そのための努力を続けているのが川楠社長だ」と述べ、北川一成府会議員は「この新社屋は川楠社長の意欲の表れだ」と語った。

6階建てのユウビス新本社ビルの正面から見た外観。入口へは右側の階段を上る

取引先を代表して㈱タイトーの長谷川桂祐社長は「川楠社長は業界のディストリビューターとして草分け的な存在であり、常に業界の健全化、活発化のために個性的に貢献してきている。そして新社屋にも川楠社長の個性が見られる」と述べた。

この後、同ビル建設を担当した設計、施工業者三社に感謝状を贈呈。JAMMA会長会社として㈱ナムコの真鍋正社長が乾杯の音頭をとり、宴に入った。途中で今いくよ、くるよ、トミーズの漫才、中谷健の歌謡ショーなどがあり盛り上がった。

山口県協、通常総会 健全育成めざす

萩田会長ら役員再任

山口県健全娯楽業協会（事務局宇部市、萩田正義会長、正会員十五社）では三月十九日、山口市内の防長青年館で第七回通常総会を開き、役員改選により前会長の萩田雅重氏が再び会長に就任した。同総会には十社が出席した。

萩田会長は挨拶の中で「現在のAM業界の社会的地位は残念ながらまだ低く評価されている。地位が向上しないと物事がスムーズに運ばない。そのひとつの努力目標として自主的に青少年の健全育成に協力することが大事」また「広域オペレーターとの摩擦も生じているが、過度の競争は自粛するという雰囲気作りに努める」と語った。

来ひんとして県警防犯課の佐野和男警部が「未加入業者が入会したくなるような協会に」と要望し、同課の星尾康治警部補は「遊技機賭博追放にも協力してほしい」と語った。県婦人青少年課の中村邦光主幹は「効果的な青少年対策推進のためにも組織拡大を願う」と述べた。

役員改選は全役員再任となったが、会長会社の異動で萩田雅重氏が新会長に就任。また副会長一名、北村公宏氏（㈱ナムコ）が新任となった。

このほか予決算案などは異議なく承認された。

山口県協会第7回総会にて。挨拶に立っているのは萩田雅重新会長

20周年記念の「エキスポランド」 ヤング向け改造

「風神雷神II」など新施設完成

「エキスポランド」（大阪府吹田市、㈱エキスポランド経営）は二十周年を機に導入した遊園施設の完成披露と、同施設を中心とした催し「92ビッグエキサイティング」の開会式を、三月十九日に行なった。

同園では約四十億円を投資し園内の改装を進めてきたもので、三月二十日リニューアルオープンの前日、報道関係者と一般から招待した五百組千人に披露し、試乗会を行なった。今回新設された施設の主な内容は次のとおり（本紙第421号参照）。

新遊園施設は四機種。

「風神雷神II」＝今回のリニューアルのメインで、同機に十八億円を投資。㈱トーゴと泉陽興業の共同開発によるもので、九〇年の「花博」に設置したものをグレードアップ。「花博」ではスタンディングコースターと座席式コースターを組合わせていたが、同園ではスタンディングコースターのみ二編成を設置。コース全長も一・五倍長くし千五十㍍と世界最長を誇る。最大傾斜角度四十五度。作動時間は二分二十秒で料金は六百円。

エキスポランドの山田三郎社長　万博記念協会の池口金太郎理事長

「トップスピン」＝ドイツ・フス社製。ミゼッティ工業㈱を通じて導入。投資額は五億円。国内では豊島園に次ぐ二号機。四十人乗りの座席が大小の垂直回転を行なう。最高部十八㍍。作動時間一分十五秒で料金四百円。

「ジャンプ&スマイル」＝イタリア・バルビエリ社製。同機もミゼッティを通じ導入。投資額は一億五千万円。三人乗りの座席（計十四個）が前後への回転と上昇下降を繰り返しコミカルな動きをする。直径十四㍍。最高部十一・五㍍。定員四十二人。利用料金三百円。

スタンディングコースター「風神雷神II」（上）と「トップスピン」

「ビスタライナー」＝泉陽製の高架レール式モノレールで六億二千万円を投資。コース全長千百八十㍍。平均時速二十㌔。定員九十人。利用料金は四百円。以上四機種はすべて身長制限がある。

このほかログ調レストランなど計七店を六千五百万円投資し新設または改装。以上の施設に伴い二億八千万円をかけて園内が整備された。

催し「ビッグエキサイティング」は六月七日まで、米国ダンスチームや関西の劇団などによるステージが繰り広げられる。

開会式では主催者代表として産経新聞社の沢昭義専務が「エキスポランドは今年成人式を迎え、これを機に開く催しは若者が楽しめる"パフォーマンスパーク"にしようというのが狙い」と挨拶。

またエキスポランドの山田三郎社長は「日本人は働き過ぎだとの世界からの指摘に対し、国は余暇振興策を進め、国民にもゆとりを求めようとする気運が出てきた。その流れに官民双方がいろんなレジャー施設を提唱し、いい意味での競争の段階に確実に入った。今後、当園は人々の心に潤いを与えながら繁栄に向かって着実にリフレッシュしていきたい」と語った。

この後レセプションが開かれ、万博記念協会の池口金太郎理事長が「関西は人口千六百万人の世界有数の都市圏だが、文化、レジャーなどの施設が比較的少ない。その意味で当園は重要な地位を占めている」と述べ、乾杯の音頭をとった。

日高商会の社長

高木賢三氏死去

富山県協の会長だった

高木賢三氏

高木　賢三氏（たかぎ・けんぞう＝㈱日高商会社長）三月十九日午後六時四十分、胃がんのため富山県の高岡市民病院で死去、六十四歳。自宅は高岡市本九町十一の二十六。告別式は二十三日午前十一時から同市丸の内の大谷会館にて社葬として行なわれた。葬儀委員長は高木正明氏。喪主は長男宏昌（ひろまさ）氏。

高木氏は、八五年十月に死去した創業社長高畑吉秀氏の義弟で、社長を引き継ぎ、日本SC遊園の理事も務めた。二七年生まれ、四二年に海軍通信学校卒、ラバウルで終戦を迎え、戦後は内装業「高木インテリア」に携わってきた。

また同氏は八六年四月から富山県協会長を務めたが、副会長や理事が遊技機賭博で摘発され、同協会は事実上崩解、近年再建しようとする動きがあるが実現していない。

会津クラウン社長

三浦清光氏死去

福島県協の再建初代会長

三浦清光氏

三浦　清光氏（みうら・きよみつ＝㈱会津クラウン自動機社長）三月十七日午前六時十六分、急性肺炎のため福島県会津若松市の竹田総合病院で死去、五十四歳。自宅は会津若松市石堂町七の七。告別式は十九日午後三時から同市昭和町の会津メモリアルホールにて行なわれた。喪主は長男信介（しんすけ）氏。

三浦氏は福島県アミューズメントオペレーター協会の会長だった。同協会は八四年に一度設立された後消滅、九〇年一月に再発足したもので、同氏は初代会長。

安部氏のご母堂

安部　ゆうさん（あべ・ゆう＝安部寛旭精工㈱社長の母）三月十三日午後五時二十五分死去、八十九歳。葬儀は十四日東京・浅草の竜泉寺にて行なわれた。喪主は長男寛督（ただし）氏。

松川氏の岳父も

松川　保人（まつかわ・やすと＝松川紘士㈱禅社長の父）四月四日午前六時五十五分、直腸がんのため死去、八十七歳。告別式は五日午後一時から大阪市城東区古市の公団住宅内第二集会所にて行なわれた。喪主は長男（ひろし）氏。

フジタヴァンテ

入場10万人突破

最も多いのはビジネスマン

㈱フジタ（本社東京、藤田一暁社長）では同社本社内に設けたAMスペース「フジタヴァンテ」の来場者数が二月二十九日に十万人を超えた、と発表した。

昨年三月二十八日オープン以降、一日平均三百五十八人が来場したことになる。来場者のうちOLを含むビジネスマンが最も多く全体の三七%を占め、学生など若者が三二%、家族連れが約二九%となっている。

なお十二月には本社の隣りで建設中のビル内にもAMスペースを設ける。

三精輸送機で役員異動

三精輸送機㈱（本社大阪府吹田市、太田昭比古社長）は三月二十四日、次のとおり役員異動を発表した。

（4月28日）常務監理部長（監査役）木内一之氏▽常務（取締役）経理部長井田繁氏▽監査役（常務）岡本泰宏氏▽退任（会長）前田完一氏▽同（専務）平賀文夫氏。

うち平賀氏はJAPEAの副会長を務めてきた。

東横娯楽は村山社長に

㈲東横娯楽（本社川崎市）では、創業社長の加茂飛智男氏が三月八日に死去したのに伴い、三月十九日の株主総会で次のとおり新役員態勢を決め、本社を移転した。

㈲東横娯楽＝川崎市中原区木月三八九、住吉名店センター三〇三号、☎（〇四四）四一一—六〇八八。

社長＝村山嘉男氏。取締役＝村上耕造氏、小田計吾氏。

事務所移転

㈱水野商事＝札幌市中央区南三条西十三丁目、柴田ビル、☎（〇一一）二三二—二七五五、水野功社長。

㈱テクスメックス＝東京都渋谷区神宮前一の三の八、神宮前レジデンス、☎五四一〇—三〇一一、松田規義社長。

㈱テンゲン＝東京都台東区台東四丁目二十の六、シュプール岡村、☎三八三五—四〇二二、松永一夫社長。

㈱モノリス＝大阪府吹田市豊津町十三の十八、クリエイト江坂、☎（〇六）三八八—七二八〇、北端宏至社長。

株式に改組

㈱サンライト（旧・㈲サンライト機工）＝高知市百石町二の二十八の三十八、☎（〇八八）三三—三三七七、竹内良一社長。同社は高知県AMOP協会の事務局。

代表者変更

ダイナックス㈱＝名古屋市守山区廿軒家八反十七の一、NLビル、☎（〇五二）七九一—四一一二、石川晴彦社長（同資本の中日本リース㈱の早川永一社長は変更なし）。

住居表示変更

データイースト㈱・サービスセンター＝千葉市美浜区新港二一九の六、☎（〇四三）二四七—〇六二一。

論潮

「罪と罰」の作者

漫画の性表現をめぐって表現の自由を守るか、規制を強めるべきかの論議が高まっている——として、毎日新聞は三月二十九日の「日曜論争」欄で、表現の自由を守れとする「萬画家」石ノ森章太郎氏、規制を強めるべきとする東京総合教育センターの石川二郎所長のふたりの主張を、大きな紙面を使って紹介し、これに毎日新聞の編集委員の古川和氏の「論戦に一言」というコメントまで載せた。それはまさに表現の自由だから、なんということはないはずだ。

しかし、石ノ森章太郎氏の主張のうち、「（……）今の漫画はそういう文学作品に近いレベルまで芸術性を高めてきているのですよ。現に、亡くなった手塚治虫さんはツルゲーネフの『罪と罰』やゲーテの『ファウスト』を芸術のレベルで漫画化されていました」という箇所を見てがく然とした。

『罪と罰』の作者は、ツルゲーネフではなくドフトエフスキーであり、この作品はいくらロシア文学が読まれなくなったとはいえ、世界的にはまだ有名な作品のはずだからである。実際この種の間違いは十分ありうるし、石ノ森氏がこの程度の芸術性を持っていることも考えられるとしても、毎日新聞社の学芸あるいは社会部の編集が普通なら見落すことのないミスだし、ましてやふたりの主張を読んで書いているはずの編集委員も知らないはずがない。

あまりのひどさに当日昼ごろ毎日新聞社に電話したところ、担当者はため息まじりに「そうですね」と答えた。さて二日後に、次の訂正文が掲載された。——「29日朝刊4面「日曜論争」の記事中、「罪と罰」の作者はツルゲーネフではなく、ドストエフスキーの誤りでした。」

私たちは日ごろから、ほとんどレベル以下としか言いようのない論争を目にしているので（「国会の論戦」という見出しはあまりに貧しい）、かなり失望しているが、せめて基礎的な知識ぐらいは身につけてほしい、というのは無理なのか。

ACME'92　ACME'92　ACME'92　ACME'92　ACME'92

景気回復はまだまだ STIIだけダッシュ

コナミ「X－MEN」はヒット確保
アメリカンテクノスはあえて不参加

ＡＡＭＣＦ主催の前夜祭パーティーで（左から）ＡＡＭＡのボブ・フェイ専務、ＴＡＤの横山忠社長、ファブテック社のフランク・バルーズ社長夫妻、同社スタッフ

昨年の湾岸戦争以後落ち込んでいた米国の一般消費動向に回復の兆しがあるとされてはいるが、米国業務用市場の動きは全体に低滞気味で、カプコン「ストリートファイターII」を中心とするオペレーション分野だけが活発だとされている。

従って、当然ながら「ストリートファイターII・チャンピオンエディション」（日本の「ダッシュ」のこと）に対する大きな期待はあるが、それ以外の新作ゲームに関心がないという傾向もますます強くなり、ひいてはこうした展示会への関心が弱まるという困った状況になってきた。

米国コナミ社の「エックスメン」（六人用、完成品）の人気も高いが、これはキャビネットが大きいためシングルロケ向きではない。シングルロケにも強い『ストリートファイターII』は、この意味でも優勢に立っている。しかし、かっての「インベーダー」、「パックマン」のような強烈なブームを起こすところまでいっていない。

米国の業務用市場は、新1ドル硬貨の実現が不明確なことなどから伸び悩んでいるうえ、ローカル州でのVLT（ビデオ・ラッタリー・ターミナル）という名称のTVギャンブル機合法化で、AMゲーム機を支える基盤が揺らぎ始めている。確かに米国は広いし、そう簡単にこの巨大な市場がだめになるとは考えられないが、こうした多くの課題で先行きがそう明るくないのが現実である。

ACME92に来なかったオペレーターたちのために、各地で大手ディストリビューターが開催するミニショー、「オープンハウス」が例によって開かれるので、そこでまた違った傾向も出てくるかも知れない。しかし、全般的な傾向はいぜん不透明なままだ。

米国コナミ社「X－MEN」（エックスメン、1－6人用）を1人でプレイしているようす

タイトー・アメリカ社の小間にて（左から）鈴木義治社長、タイトーの田辺勝彦常務。右側は「サイレント・ドラゴン」の画面

ジャレコUSA社の小間にて、「グランプリスター」と（左から）ジャレコの三枝弘幸部長、ジャレコUSA社のハワード・ルービン社長

サンアントニオ

ACME（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）92は、AAMAによる「ASI」と業界誌「プレイメーター」による「AOE」が合併して、以後共催となっているもので今回が七回目。春秋のAMOAに対してのショーとして定着したが、年一回で充分だという出展社もいる。

現実にこれまで出展して今回出展しなかった主な会社として、米国レーランド社、アメリカン・テクノス社がある。後者の岩本啓一社長は、ヒット作「レッスルフェスト」を十分に供給しているとして「不必要な出展はとりやめ、そのぶん販売コストを値下げして喜ばれている」と語っている。レーランド社は家庭用に集中していて、業務用の新作がないので出展しなかったそうだ。

開催地のテキサス州サンアントニオについては初めてここを訪れたという人がほとんどだった。この種の催しを開くことができるコンベンションシティのひとつであるが、いかにも不便で遠い感じがした。このため九三年は、再びラスベガスに移す。もうひとつ、開催日が日曜から火曜までというのも不評だった。米国のオペレーターは月曜日の午前中にキャッシュボックスを確認する習慣があるからだ、と言われている。そういうわけで九三年は三月九―十一日、つまり火曜から木曜にかけて開かれることになっている。

サンアントニオのコンベンションセンターはよく出来ており、また都市の中心にあって、意外に快適だった。大きなホテルも近くにいくつかあるし、悪くはない。ただメキシコに最も近いことから、英語にスペイン語が混じってくるほか、とにかくのんびりしているので、忙しい人はペースを合わせるのに苦労する。

米国のカタリナゲームズ社の小間で、同社「クールプール」。プールテーブルのTVゲームだが、CG技術により視角に応じて画面が動く

米国のアタリゲームズ社の小間のようす。新作「レリーフ・ピッチャー」を中心に、独自のTVゲーム機を展開

ACME'92　ACME'92　ACME'92　ACME'92　ACME'92

《アミューズメントTVゲーム機》

アタリゲームズ社の（左から）欧州担当スミス氏、デニス・ウッド副社長、中島英行社長、アイルランドのニーブン氏、シャーリーさん、ニューランダー氏ら

展示会場の時間割りには、今回から前夜のディストリビューター・プレビューが加わった。これは十四日の午後六時から八時までの二時間だが、結局ほとんど見に来る人がおらず、成功したとは言えない。十五日はディストリビューターが九時から、その他の業者は十一時から午後五時まで。十六日も同様だが、十七日はディストリビューター時間はなく、十時から午後四時までの開場となっている。

入場はすべて登録制で進められ、一人二十ドルの登録料が必要。日本のような一般のプレイヤーの入場はありえない。こういうシステムについてJAMMAやAOUのショー委員会は、一度でも研究してみてはどうかと前々から思うが、実現した試しがない。

米国製新ゲーム

以下ACME92の出品機を見ていくが、昨年大きな話題となったセガ社「ホログラム」のような目新しいゲームは、今回ほとんどなかった。しかしながら、とり立てて目新しいゲームが毎年出てくるほうがおかしいとも言えるわけで、細かく見ていくと結構面白い新ゲームが見つかるものである。そういう観点から、まずTVゲーム機について見ていく。

米国のアタリゲームズ社は、新ゲーム「レリーフ・ピッチャー」（二人用キット）を中心に、「ロードライアット4WD」などを出品した。ATEI92に出品した「ガーディアンズ・オブ・ザ・フッド」は未完成なので、あえて出品しなかったが間もなく出荷される予定だ。「レリーフ・ピッチャー」は、精密に表現された野球ゲームで、実に明るくきれい。実写画像採り込みと間違うぐらいだが、そうではなくグラフィックで表現しており良く出来ている。

ウィリアムズ社とミッドウェー社はともにWMS社の子会社で、姉妹会社同士となる。どちらのブランドで出すかという違いしかない。「トータルカーニッジ」はミッドウェー社製で、二個のレバーを操作する一―二人用シューティングゲーム。ちょうど上から見た画面で、さまざまな攻撃パターンで撃ちまくる。ヒット作、ミッドウェー社「ターミネーター2」も出品していた。

アメリカン・レーザーゲーム（ALG）社のガンゲーム機「マッドドッグ・マックリー」シリーズは、総発売元のベトソン社がこれまで出品してきたが、今回からALGも出展している。二作目の「フーショット・ジョニーロック」に続き、今回は宇宙もの「スペースパイレーツ」を披露した。

新顔のカタリナゲームズ社（カリフォルニア州）が展示したTVビリヤードゲーム機「クールプール」は、CG技術を使っておりキューの角度に画面が動くので、ヒットが見込まれている。一―二人用キット、シングルロケを中心に五月発売予定。いかがわしい脱衣ゲーム付きだが、カットすることもできる。

米国任天堂はSFCの業務用バージョンとも言える三ゲーム選択式「NSS」を展開中で、米国オーシャン社「ロボコップ3」、アブソリュート社「スーパー・バトルタンク」などの新作ソフトも披露した。

米国のカネコUSA社の小間で（左から）金子製作所の金子浩社長、カネコUSA社のマーチン・グラズマン社長

SNK・オブ・アメリカ社にて（左から）マーティ・北沢社長、SNKの西山隆志常務、川崎英吉社長、スー・ジャロキーさん、ジョンバロン氏

アタリゲームズ社の「レリーフ・ピッチャー」（1－2人用、アップライト）

ホログラム新作

日本の開発メーカーによるTVゲーム機は、大部分が米国子会社から出品されるほか、一部が米国代理店から出品されるというパターンが続いている。その多くが大きなブースを構えており、さながら日本のショーのようでもある。

米国セガ社は「エアーレスキュー」、「エキゾーストノート」、「アラビアンファイト」などのほか、「ホログラム」用新ソフトとして、格闘技「ホロセウム」、宇宙戦闘「インベーダー2000」を試作品段階で披露した。ホログラムのハードウェアは可能性が大きいが、ソフト開発面での制限も多く、苦労しているようだ。ソフト開発は米国で行なわれており、「ホロセウム」の出来も悪くないが今ひとつ迫力が欠けているのが残念。しかしヒット作が出る可能性も大きいので注意する必要がある。

ナムコ・アメリカ社は「ドライバーズアイ」、「タンクフォース」、「スティールガンナー2」、「コカコーラ・スズカエイトアワーズ」などを全面展開、かなり注目された。同社は米国での販売が軌道に乗りつつあり、今後の業績の伸びが期待されている。

カプコンUSA社はヒット作「STII」の「チャンピオンエディション」（STIIダッシュ）人気に乗り、最も順調。コピー対策の一環として「ノーカメラ」（撮影禁止）と表示、現地の警官二人が警戒に当たっていた。同社は「キングオブ・ザ・ラウンド」なども出品。

米国コナミ社は、米国市場向け「エックスメン」

ナムコ・アメリカ社でひときわ注目された「コカコーラ・スズカエイトアワーズ」（4人用）。2日目は展示する向きが変わっていた

ジャレコUSA社の小間のようす。左側の「グランプリスター」は米国向け2P、シットダウン。右側はオーストラリア製キャビネットで1P

ACME'92 ACME'92 ACME'92 ACME'92 ACME'92

アタリ社「レリーフピッチャー」

セガUSA社「ホロセウム」中央

ミッドウェー「トータルカーニッジ」

ALG社「スペースパイレーツ」

コナミ「エックスメン」

（一―六人用）を好評のうちに出荷しており、これを中心に「タートルズ・イン・タイム」も出品。前者は人気のあるアメコミをテーマにしたもので、二画面マルチ（一方はハーフミラー）で、この点でもよかったが、キャビネットが大きすぎるという難点もある。

米国SNK社は、かなり普及した「NEO・GEO」用の新作ソフト、「ベースボールスターII」や「ミューティション・ネーション」などをラインアップ、米国だけでなく、メキシコなど中南米へと販路を拡大中で、力強い。

タイトー・アメリカ社は32ビットの新作が間に合わず、イーストテクノロジー開発の「サイレント・ドラゴン」の展示にとどまった。

GPスター快調

ジャレコ・USA社は「グランプリスター」(コックピット）とマイクロプローズ社開発の「BOTSS」を出品、いずれも好調だ。前者についてはしゃれたオーストラリア製キャビネットも披露した。このほか「64番街」のキットも出品。

金子製作所の現地法人、カネコUSA社は「ビーラップボーイズ」のほか、開発中の「ギャルズパニックII」を出品。ビデオシステムの現地法人、マックオリバー社は「エアロファイター」（ソニックウィングス）と「F1グランプリ」を紹介した。

米国テクモ社は、NMK開発の「サボテンボンバーズ」を展示した。

アイレム・アメリカ社は、国内未発表の「アンダーカバー・コップス」キットを展示。隣りの小間のファブテック社は、TADの「レジオネア」を紹介した。

ユニークな日系のロムスター社は、大画面ガンゲーム機「スキートショット」、東亜プラン開発の「フーピー」、「達人王」（日本で未発表）を出品した。

データイーストUSA社は「ローガ」（ウルフファング）、「ウィザード・ファイア」（ダークシールII）、「ニトロボール」（ガンボール）を新作として披露した。

アメリカン・サミー社はVLT機のほか、「NEO・GEO」用「ビューポイント」を出品したのにとどまった。

VLT機を出品したのは、アラクニッド社、バリー・ゲーミング社、ダイナモ社、IGT（インターナショナル・ゲーム・テクノロジー）社、クレイマー社、メリット社、プリミア社、カンタム社、シャープ・イメージ社、ドイツのステラ・インターナショナル社、ストラータ社、USゲームズ社、VGT（ビデオ・ゲーミング・テクノロジー）社、VLC（ビデオ・ラッタリー・コンサルタント）社、WMSゲーミング社など二十社以上あった。この上さらにマイクロ社などのギャンブル機メーカーが加わった。

ナムコ・アメリカ社の小間で（左から）ケビン・ヘイズ氏、中村雅哉会長、橘正裕社長、ナムコ・ヨーロッパ社のシェーン・ブレイクス社長

カプコンUSA社の小間で「SFIIチャンピオンエディション」（撮影禁止）を背に、カプコンの辻本憲三社長（左）とカプコンUSA社のジョージ・中山社長

米国テクモ社の小間で（左から）テクモの中村純士部長、アメリカンテクノス社の岩本啓一社長、米国テクモ社の仲田健一社長、データイーストUSA社の井川真一副社長

ACME'92 ACME'92 ACME'92 ACME'92 ACME'92

《フリッパーその他》

ウィリアムズ社の新作

ゲッタウェイ

米国AMゲーム機を代表するフリッパー分野では、伝統を引継ぐ四大メーカーの新作が揃った。先のAOUエキスポ92でデータイーストUSA社「フック」、ミッドウェー社「アダムスファミリー」などが披露されたが、本場米国での熱の入れかたは本格的だ。

データイーストUSA社は「フック」を小間で全面展開したほか、ホテルで次の新作「リーサルウェポン3」を見せた。

初日早朝開かれた同社のディストリビューター会合で、福田哲夫社長はフリッパー、TVゲーム機、リデムプションの三分野での方針を語ったが、米国で最も親しまれているフリッパーに関心が集まっている。

WMS社の子会社、ウィリアムズ社からは、「T2」、「ハリケーン」に続く新作「ゲッタウェイ」が、このショーで初めて披露された。ヒット作「ハイスピード」の流れをくむもので、スピード感のあるよく出来たフリッパーだ。もうひとつの子会社、ミッドウェー社「アダムスファミリー」は、同名映画をテーマにしたコミカルホラーもの。

ゴットリーブの商標を持つプリミア・テクノロジー社は、最新作「オペレーション・サンダー」のほか、幼児用の簡単なピンボール「ベルリンガー」と「ナッジイット」を出品した。同社のフリッパーは、今ひとつといった感じがあり、日本には最近ほとんど輸入されていない。

ウィリアムズ社「ゲッタウェイ」

プリミア社「オペレーション・サンダー」

AG社の新製品

フリッパーではないが二人用ピンボール機「AGサッカーボール」（輸出分はフットボールとなる）が、アルビン・G社（シカゴ郊外）から正式に出品、披露された。同社のアルビン・ゴットリーブ氏は、有名なデビット・ゴットリーブ氏（故人、D・ゴットリーブ社の創業社長）の息子。対抗式ピンボールとも言えるこのゲームは、AOUエキスポ92でテクモが参考出品している。

その他のアーケードゲーム機は実に多い。日本製ではナムコ・アメリカ社「クラッキー・クラブ」（カニカニパニック）、セガUSA社「スピードショット」（スピードサッカー）、データイーストUSA社「リザードコマンド」（こまや「ザウルスキャノン」）など。

景品交換用チケットの出てくるリデムプション付きが多いが、いくら景品がもらえると言ってもゲームがつまらないと結局プレイヤーはゲームをしない。従って、遊んで面白いアーケードゲーム機に人気が移りつつある

アイレム・アメリカ社の小間で（左から）アイレムの伊藤秀一郎部長、中野哲雄常務、高嶋由之社長、橋本博良部長

データイーストUSAのDB会合で（左から）通訳嬢、福田哲夫社長、ジョー・カミンコウ氏、ゲアリー・スターン氏

米国SNK社の小間で、川崎英吉社長とセガ社「ホログラム」の開発者、ディック・ダイアー氏（左）とマイケル・ノックス氏

ACME'92　ACME'92　ACME'92　ACME'92

AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

FIESTA!

Sunday, Monday, Tuesday
March 15, 16 & 17, 1992
San Antonio
Convention Center
SAN ANTONIO, TEXAS

スマート社の「フィード・ビッグバーサ」

わけで、カテゴリーとしてのリデムプションは一時のピークを過ぎ、下落傾向にある。

米国製で面白いのは、ボールを口の中に投げ込むとスカートがまくれるというスマート社「フィード・ビッグバーサ」、四匹のカバがエサを奪い合うというICE社「ハングリー・ハングリー・ヒッポス」、ヘリコプター発着を楽しむというブロムリー社「ホークアベンジャー」（やっと完成した）など、いくつもあって楽しい。

ビル・クレーバン氏のレプリコーン社と組んでアイレムが作っている「ヒル・クライマー」は、ロケーションを選ばない簡単なスキルゲーム機。タイトー・アメリカ社はバッティングマシン「ロボピッチ」を出品。これとは逆にアダストラ社は投球できる「パーフェクト・ピッチ」を出品した。こういうスポーツ性のあるゲーム機はかなり多数出品された。

キディライド、ジュークボックスなどにも傾向があるが省略する。パーツ関係では、旭精工の子会社アサヒセイコーUSA社が出展した。イタリアのハンタレックス社はTVモニターを出品、うち横に長い大画面モニターは欧州で先に発表したもの。こうした横長大画面が使える段階に入ったことを示している。

だいぶん省略したので報じるほうにも不満は残るが、展示会場ではなくホテルのスイートルームで〝隠し玉〟の新製品を披露する例については触れざるを得ない。少なくともマイクロプローズ社は、「BOTSS」の次のゲームとして四人用四画面の「タンク」を披露したし、某社はVR（バーチャルリアリティ）ゲームを紹介した。こういうのは確認できない。

登録入場者7%増加

前日のメーカー主催のパーティーなど

ACME92の登録入場者数は五千七百十四人(昨年は五千三百五十七人)で六・七%増と、増加したことは違いないが伸び悩んだ。うち出展社（および関係者）、メーカー、プレス、ゲストは三千百四人（全体の五四%）、ディストリビューター、オペレーター、技術関係者は二千六百十人（全体の四六%）。

国別にみるとメキシコからが三百六十二人（昨年百五十四人）で、急速に伸びたほか、メキシコ以外の中南米からも増加した。中南米はコピー品の氾濫で市場が混乱しており、ここ一、二年前からコピー品の一掃を図る活動をAAMAは進めている。そういう意味からすると、大きな前進が見られた。

出展社は二百十三社（昨年は百八十三社）で、一六%増。使った小間数は七百七十小間（六百六十四小間）で一六%増と、いずれも前回を上回り、展示規模は大きくなったが、それにしても閑散とした展示会場（初日も二日目も）はどう表現したらいいのだろう。ましてやTVギャンブル機の展示が増加している現実について、AMゲームにこだわり続けるオペレーターは、複雑な思いをしているに違いない。つまり決して大成功と言えないショーだったのだ。

ショー前日（十四日）の夜遅く、コンベンションセンター内の中庭で、主な出展メーカー約二十社が各国のディストリビューターを招いてのカクテルパーティーを催し、メキシカンの歌と踊りというアトラクションもあり盛り上がった。これは実にいい雰囲気だった。

初日の夜はマリオットホテルで、恒例のAAMCF主催のチャリティディナーがあり、今回はチャック・ミルヘム氏の功績をたたえた。

二日目の夕方、コンベンションセンターの南会場で関係者全員を対象とするカクテルパーティーがあり、「プレイメータ」賞およびAAMA賞の発表、授与式があった。

AAMA賞は、最優秀に当たるダイヤモンド賞から、プラチナ、金、銀と四段階あり、いささかインフレの兆しが見える。うちダイヤモンド賞は、カプコン「ストリートファイターII」、ウィリアムズ／ミッドウェー社「ファンハウス」と「T2」、コナミ「シンプソンズ」、SNK「NEO・GEO」に対して贈られた。

この種の賞は数多くなればなるほど価値が下がる。映画のアカデミー賞ぐらい権威があれば、部門賞も輝いてくるが、後に訪れた米国のあるメーカーでは多すぎるトロフィーの処分に困っているように見えた。

AAMCF主催の前夜パーティーで「リプレイ」のメンバー。左から、キャロライン・ロッケンさん、エディの娘さん、デビー・アンダーソンさん、キー・スノッジスさん、エディ・アドラム氏夫妻(マーカス編集長だけここにいない)

さらに興奮、ますます好評、

高インカムで大好評

続々登場、ネオジオソフト！

NEO GEO 超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ネオジオゲーム、続々登場！

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町18-8　TEL.06(338)7007　FAX.06(338)7150
東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F　TEL.03(3864)8222　FAX.03(3865)9437
18-8 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

欧州遊園施設展

盛大なインターシャウ

欧米のメーカー256社が出展、入場2万人

ドイツで二年置きに開催されているインターシャウ92(二月十二―十四日、デュッセルドルフ)は、前回を上回る二万人以上もの登録入場者を数え、米国IAAPAショーに次ぐ世界的な遊園地機器ショーとしての地位を今回確立した。

インターシャウは旧西ドイツの遊園施設オペレーター協会の年次総会に伴って二年ごとに開催されており、八八年はフランクフルト、九〇年はシュツットガルトで開催された。年次総会自体は今回で四十三回目となっている。このショーは欧州の遊園施設業界のよりどころとして、年ごとに充実させてきた。

前回シュットガルトの入場者も約二万人と多かったが、八八年のフランクフルトでの入場者が八千五百人だったことからすると、もはや国際ショーとして確立したと言っていいほど。

interschau 92
Dusseldorf, February 12-14, 1992
Speziell für Schützen 13.-16.2.1992
Specially for Shooting-Clubs, February 13-16, 1992

出展社は十六ヵ国、二百五十六社で、欧米の有力メーカーが多数参加して盛り上がった。国別で最も多いのはドイツの百六十社(全体の六三%)で、以下はオランダ二十五社、イタリア二十二社、英国十社、フランス九社などとなっているが、日本からの出展は今回もなかった。

主な出展社はドイツのフス社、マック社、シュッシュッ社、オランダのベコマ社、イタリアのサートリ社、ザンペルラ社、英国のリディフュージョン社、フランスのイデーロアジール社、スイスのインタミン社、米国のアロー・ダイナミック社、チャンス社など。うち米国からの出展は、前回からの継続で、このショーを本格的なものとした。これらは欧州を含めた世界的な遊園施設ブームの反映と見られている。

また前回は東ドイツから初めて来場者があって話題になったが、統一後旧東ドイツにも次第に、これらAM機に対する認識が高まりつつあるのが今回の特徴のひとつとなった。統一ドイツ政府は東西とも平均して経済が発展するのを望んでいるためである。

ユーロディズニー(パリ郊外)の四月十二日開園を前に、イタリアのザンペルラ社は「ダンボ」、「ティーカップ」、「ピノキオ」、「スタージェット」、「白雪姫」、「ピーターパン」で納品したことを、このショーで明らかにした。英国のセバーンラム社も輸送用車両をユーロディズニーに納品した、とのこと。

サートリ社の「ゴールデンゲート」など新しい遊園施設も数多く出品され、インターシャウ92は成功した。二年後の次回「インターシャウ94」は一月二十一―二十三日、ハンブルグで開催される予定だ。

ドイツNSM社が

EMT社を取得

キディライドのメーカー

ドイツのキディライドメーカー、エレクトロ・モービルテクニック社(EMT、本社ラウバッハ、ジーン・ユーザニ社長)がこのほど、NSM社(本社ビンゲン・アム・ライン)に買いとられたことが明らかになった。

EMT社は、日本ではあまり知られていないが、二十二年の業績を持つドイツの定置型乗物機専門メーカー。ドイツのIMAなど有名な展示会に必らず出展しており、世界各地に同社製の百五種近くあるキディライドを輸出している。

一方、NSM社はローエン社との合弁会社、NSM/ローエン社が特に有名。ドイツ特有の壁かけ式フルーツマシン(ロトタイプのスロットマシン)、そしてNSMジュークボックスのメーカーとして有名である。米国にジュークボックス部門の子会社、NSMアメリカ社がある。

今回の買収によりNSM社の取扱い分野はキディライドまで広がることになるが、基本的にはEMT社は従来どおりの社名で業務を続ける。コーザニ社長は同社の顧問として残り、NSM社からユーリ・クーネッケ氏らが経営に参加する。

ドイツEMT社のキディライド・カタログから、上下動する飛行機

写真はEMT社の代表的なキディライドで、これを見て同社の展示小間を思い出す人は、キディライドについてのかなりの通と言える。

酒場業者協会展

NCBEに変化

AAMAらが積極出展

米国で冬季NCBE(ナイトクラブ&バー・エキスポ)92(二月二十四―二十七日、ラスベガスのサハラホテル)で開催され、業務用ゲーム機が多数出品された。これは業界誌「ナイトクラブ&バー」が主催して開いているもので、これまでと異なり今回は業務用ゲーム機のショーのようになってしまった、と米国業界誌「リプレイ」の四月号は伝えている。

業務用AMゲーム機メーカーの協会、AAMA(アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、ビル・リケット会長)のボブ・フェイ専務は、ロケーション開拓につながる展示会であり、こういうショーには積極的に参加すべきだ、としており、AAMA自体も出展した。

AAMAの小間で展示されたのはコナミ「タートルズ・イン・タイム」、SNK「NEO・GEO」、任天堂「NSS」、ミッドウェー社フリッパー「ハリケーン」、ダイナモ社「エアーホッケー」、NSM社CDジューク、バレー社「クーガーダーツ」など。

フリッパー促進のIFPA(インターナショナル・フリッパー・ピンボール・アソシエーション)と、電子ダーツのNDA(ナショナル・ダーツ・アソシエーション)は合同出展し、リーグを作って競技を進めるようアピールした。

NCBEは文字通りナイトクラブや酒場などの経営者を対象とする展示会で、年二回開かれており、今回が十一回目。六百五十社が出展、約三千人が登録入場したと伝えられている。

米国AMOA92はナッシュビル

今年の米国AMOA(アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション)エキスポ92は、十月一―三日、テネシー州ナッシュビルのオプリーランドホテルで開催されるが、すでに出展予定社に対する出展案内が郵送されている。

AMOA事務局(シカゴ)によると、今回の出展予定は七百小間以上、ショー委員会(クレイグ・ジョンソン第一副会長が委員長兼任)が会場計画などを進めている。

AMOAエキスポは他の海外のショーと同様、前回までの出展社が優先的にブース(小間)を確保することができる。つまり、主催は出展案内をこれらの予定社に送り、申込み到着順に小間を売っていくわけだ。従ってこれまで通りの大きな小間を確保するためには、出展を継続していることが必要となる。

また出展申し込みの期限は特に設けられていない。要するに設定小間が売り切れた時点で、事実上締め切られるわけで、日本のJAMMAやAOUのショーとは根本的に違う。売り切れ後は、ウエイティングリストに載ることになる。

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

4月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	
1	ターミネーター 2（ミッドウェー）	9.53
2	サンセットライダーズ（コナミ）	8.20
3	スーパーハイインパクト（ミッドウェー）	8.08
4	キャプテン・アメリカ（データイースト）	7.88
5	ダブルアクセル〔パワーホイールズ〕（タイトー）	7.68
6	スティールガンナー（ナムコ）	7.55
7	スパイダーマン（セガ社）	7.42
8	スペースガン（タイトー）	7.36
9	S.C.I.（タイトー）	7.33
10	インディヒート（レーランド）	7.00

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	
1	スティールタロンズ（アタリゲームズ）	9.35
2	ファイナルラップ 2（ナムコ）	8.78
3	ロードライアット（アタリゲームズ）	8.62
4	レースドライビング（アタリゲームズ）	8.50
5	マッドドッグ・マックリー（ALG／ベトソン）	8.07
6	ハードドライビング（アタリゲームズ）	7.92
7	ギャラクシーフォース（セガ社）	7.68
8	シスコヒート（ジャレコ）	7.61
9	ラッドモビール（セガ社）	7.54
10	G－LOC（セガ社）	7.47

ベスト・ニュービデオ

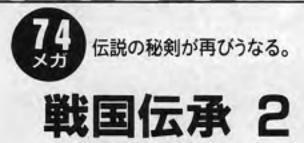
	機種名（メーカー名）	
1	エキゾーストノート（セガ社）	10.00

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ストリートファイター II（カプコン）	9.37
2	フェイタルフューリー〔餓狼伝説〕（SNKネオジオ）	8.29
3	リムロッキン・バスケットボール（ストラータ）	8.00
4	レッスルフェスト（テクノス）	7.91
5	ミューティション・ネイション（SNKネオジオ）	7.91
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（カプコン）	7.84
7	タートルズ II（コナミ）	7.57
8	スーパーベースボール2020（SNKネオジオ）	7.33
9	フットボール・フレンジー（SNKネオジオ）	7.23
10	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	7.22
11	キング・オブ・ザ・ドラゴンズ（カプコン／ロムスター）	7.19
12	ハイインパクト（ウィリアムズ）	7.13
13	ロボアーミー（SNKネオジオ）	7.00
14	ベンデッタ〔クライムファイターズ 2〕（コナミ）	6.94
15	オフロード・トラックパック（レーランド）	6.90
16	ファイナルファイト（カプコン）	6.89
17	ギャルズパニック（カネコ）	6.86
18	VS.サイバーボール（アタリゲームズ）	6.68
19	アトミックパンク〔ボンバーマン〕（アイレム）	6.58
20	クラッチヒッター（セガ社）	6.57

フリッパー

	機種名（メーカー名）	
1	アダムズファミリー（ミッドウェー）	9.42
2	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	9.32
3	フック（データイースト）	8.94
4	スタートレック（データイースト）	8.43
5	ザ・マシン（ウィリアムズ）	8.35
6	ファンハウス（ウィリアムズ）	8.14
7	サーフィン・サファリ（プリミア）	8.11
8	ハリケーン（ウィリアムズ）	8.02
9	クラスオブ1812（プリミア）	8.00
10	バットマン（データイースト）	7.86

©1992 Replay Magazine 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ヨーロッパAM通信

アイルランドで百ポンド課税案

アミューズエキスポ92は順調に

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】 アイルランドの「アミューズエキスポ92」（三月十―十一日、ダブリン）は、空前の活況を呈した昨年と比べると、やや落ち着いたものになると思われていた。賭博性を持たないAM機に対する年額百ポンドの課税問題があるが、ショーにはほとんど影響なかった。むしろ、出展社の多くは昨年よりも大きな成果を手にしたのだ。

ふたつの展示場に四十社が出展し、昨年よりも二五%増の展示規模となった。来場者もドイツ、ベルギー、オランダからの人を含め国際的となり、昨年より増加した。つまり今年のショーは、すべてにおいて記録的なものとなった。

ここ数年間成長が続いているのは主に、南アイルランドの業界がギャンブル機に期待せず、それ以外の機械で成功したことによる。北アイルランドではギャンブル機合法化の恩恵を受けて、生き長らえてきた。

他の欧州諸国と同様、アイルランドの業界はなるべく、単一の製品に集中せず、幅広い製品を扱うことが利益につながることを知ってきた。ギャンブル機が中心となっている英国、ドイツ、オランダ、スペインといった国々でさえ、ギャンブル機設置運営に伴う問題はいぜん多くあるし、オペレーターはなにかにつけて用心深くなっている。

年額百ポンドの課税問題はまだはっきりしない。これは最近の予算案に盛り込まれたもので、一ヵ月後には結論が出るだろう。しかし、それでもどういう影響が現われるか明らかではない。オペレーターはこうした動きに反対しているが、もし実現すれば古いゲーム機、つまりほとんどオペレーション収入のない場所ふさぎとしての古いゲーム機は一掃されることになるかも知れない。

右側上の写真は（左から）ブレントレジャー社のウィルソン氏、アタリゲームズ社のブロスナン氏とピッカム氏。下はデイスレジャー社のピンソン氏とマーク氏が紹介した多様キャビネット

アイルランド賞

ダブリンの有名なパブ「キティ・オシァス」で、出展社のための「アイリッシュ・ナイト・アウト」が開かれ、そこでアイルランドAM賞の表彰が行なわれた。業界紙「フェアプレイ」のスーザン・フェリーさんによって贈られた主な賞は次のとおりである。

TVゲーム機部門＝アタリ社「マッドドッグ・マックリー」、TVゲーム基板部門＝カプコン「ストリートファイターII」、TVゲームキャビネット部門＝ウォーターフォード・ビデオゲーム社「トロージャン」、TVカードゲーム部門＝キンブル社「マネー・バック・ポーカー」、新製品部門＝サイレックス社「フラップジャック」、ディストリビューター部門＝デイスレジャー社、パーソナリティ部門＝アタリゲームズ・アイルランド社のマイク・ニープン社長。

長年ヨーロッパの業界でジャーナリストとして活躍したメアリー・オープンショーさんは、現在アイルランドに居を構えており、このショーを訪れ古くからの知人たちと旧交を暖めた。彼女はショーの案内書に、アイルランドが七三年以来ECの一員であり、ヨーロッパに属していることを強調して書いていた。

左側上の写真は（左から）ダイヤルAデール社のペッパワース氏とロビンズ氏。下の写真はキンブル社のジム・マッカーン氏とオランダ・クリコ社のアンリ・クリネン氏

欧州向けアタリ

出展内容ではまず、アタリゲームズ社とブレントレジャー社が、アタリゲームズ社の「フーショット・ジョニーロック」、「ロードライアット」、「スティールタロンズ」、「ガーディアンズ」などを出品した。

欧州市場向けに出荷されるアタリ製品はすべてアイルランドのティペラリーにあるアタリゲームズ・アイルランド社で組み立てられている。同社はヨーロッパで最大のTVゲーム機メーカーとされている。

ブレントレジャー社は同様に、セガ社、米国任天堂、グランドプロダクツ社、スマート・インダストリーズ社などのディストリビューターでもある。その部品部門のブレントレジャースペア社はウェールズ・ガードナー社のモニターや米国ワイコ社製パーツなどを独占的に扱っている。

アソシエーテッドレジャー（AL）社は一連のBGMシステムとフットボールテーブル、そしてTVゲーム機を出品した。

デイスレジャー社はセガ社、ナムコ、コナミ、米国ミッドウェー社、ウィリアムズ社の各製品を出品した。同社はまた、TVゲームキャビネット「スターライン」に最新の基板を入れて紹介した。

「価格に見合った品質の良さ」をキャッチフレーズにしているのは、ウォーターフォード・ビデオゲームズ社だ。同社は基板交換できるTVゲームキャビネットとPC基板を供給しており、修理にも応じている。

同様にレジャー・ハイアー・サービス（LHS）社は、一連のLHSキャビネットと中古基板を出品した。

サイレックス社は同社の画期的新ゲーム「フラップジャック」を披露した。これは投入した硬貨が、プレイヤーのボタン操作で吹き飛ばされ、機械上部の穴に硬貨が入ると当たりとなるもの。硬貨でもトークンでもゲームを進めることができ、当たりの際のペイアウト率はオペレーターが設定できるというもの。

TVギャンブル

キンブル・マニュファクチュアリング社はTVカードゲーム機の専門メーカーで、「ハイロー・ジョーカー・ポーカー」、「マネー・バック・ハイロー・ジョーカーポーカー」、「コード・ハイロー・ジョーカー・ポーカー」など出品した。同社は競馬ゲーム機なども販売している。

コンウェイ・ブラザーズ社もTVポーカーやTVフルーツマシン（スロットマシン）を出品、完成品でも基板でも供給するとのこと。

日本のイーグル社の英国およびアイルランドでの代理店となっているM&Nマニュファクチュアリング社は、イーグルのTVフルーツマシン「ラッキーセブンズ」と、TVポーカーなどのギャンブル機を出品した。

AWP機などのギャンブル機からジュークボックス、キディライドと幅広く出品したのは、JHSアソシエーツ社だ。同社は北アイルランドを本拠にする販売会社で、プールテーブル、TVゲーム機、ビデオジュークなども手がけている。パークレスト社、パイオニア、MHG、JPM、コインマスター社、ベルフルーツ社、NSMなどの代理店。ショーで最も力を入れたのは、パークレスト社の射幸遊技機「パス・ザ・ピッグ」で、ゲーム開始時に一ポンド預け、プレイヤーが勝つと返却されるが、負けるととられてしまうもの。

ダイヤルAデール社は中古のTVゲーム機やキディライド、フリッパー、ジュークボックスなど出品した。

ユーロマックス社はオーストラリアのマイクロシステム・コントロール社の「マイクロメック」を披露した。同社は娯楽用自販機「トレジャーアイランド」や、スロットマシン「ロイヤルフルーツ」、TVゲーム用キャビネットなど幅広く出品している。

AMRセールズ社は中古機、TVゲームキャビネット、基板の販売業者で、とくにシットダウン型「スーパー33」から20インチミディ型まで出品して注目された。

プールテーブルを出品したのはヘーゼル・グローブ・ミュージック（HGM）社、ライリック・スヌーカー&プールセールズ社など。

ソフトランド・レジャー・プロダクツ社は、英国プレジャー&レジャーインフレイタブル社の代理店で、空気膜で出来た遊具「ザ・パー・フライ」など出品した。サウンドレジャー社は、大人も子どもも楽しめるスキルゲーム「オール・マクドナルド」（景品払い出し）を出品した。

（Martin Dempsey）

右の写真は「フラップジャック」とサイレックス社の（左から）ジム・キャシー社長夫妻と、スーザン・フェリーさん

話題のマシン

ナムコ"パラパラBOX"
動く漫画カード
「トップストライカー」「おれは直角」

プライズゲーム機「パラパラボックス・トップストライカー」と「同・おれは直角」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から四月中旬発売となった。

いずれも漫画のイラストを描いたカードが上から下へパラパラとめくれることにより、漫画が動くように見えるという遊びを採用したもので、人気漫画のタイトルとキャラクターを許諾によりそのまま使用している。

カードの束が二組あり、硬貨投入で左側のカード（絵は動かずハズレ、当たり、大当たりの表示がある）がめくれ、ボタンを押すと右側のカードがめくれていき「おれは直角」は"直角斬り"を、「トップストライカー」はボールのシュートシーンをそれぞれ見せた後、左側のカードが止まる。「当たり」「大当たり」でキャラクターカードが払い出される。両機とも仕様は同じ。OP価格十九万八千円。

トップストライカー

おれは直角

コミカルシューティング「ガンホーキ」
魔物たちを掃除
アイレム占い機「ラッキー・チャーム」も

TVコミカルシューティングゲーム機「魔法警備隊ガンホーキ」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から五月中旬発売となる。また同社占い機「ラッキー・チャーム」が四月下旬に発売となる。

魔法警備隊ガンホーキ

「ガンホーキ」は"惑星アース"で暴れ回っている魔物たちをやっつけるため、二人の"魔法警備隊"の隊員が活躍するというもの。画面はファンタジックで幻想的なシーンが横スクロールで展開する。八方向レバーと二つのボタンを操作。二人同時プレイ、途中参加も可能。

プレイヤーの魔法使いは"メカほうき"に乗って飛び回りショットまたはほうきを投げつけて敵を倒していく、アイテムを取ると対空ファイヤー攻撃や対地サンダー攻撃のほか四段階のパワーアップも可能。また背後への攻撃や地上に立ってほうきを上に向けての攻撃もできる。さらにほうきを素早く回転させ上下への移動なども駆使する。なお攻撃はすべて使用回数に制限はない。簡単な操作で多彩な攻撃が楽しめるようになっている。ゲームは持ち人数制。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

「ラッキー・チャーム」は同社"PTLシリーズ"第十二弾となる液晶画面による占い機。占い師、マドモアゼル・愛の協力を得て、占星術と血液型、そして心理テストを基に基本的運勢と恋愛運などを占う。占いジャンルは「本性」「異性」「個性」「感性」「魔性」が各五項目と「相性」（相手のデータも入力）が十項目の計三十五項目あり、一回につき一項目選択となっている。占いの結果は、願いを成就させるためのアドバイスや"おまじない"付きでプリントアウトされる。OP価格四十八万円。

ラッキー・チャーム

バッテリーカー2機種
2タイプの配色
トーゴからラリー車とスポーツ車

バッテリーカー「ラリーカート」「T－スペシャル」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から三月下旬に発売となった。

「ラリーカート」は4WDのラリー車をデザインしたもので、車高を同社従来バッテリーカーよりも少し高くし、ボリューム感を出していることが特徴。作動時間は九十秒（切替え可能）で、走行速度は毎時四・二㌔㍍または三・五㌔㍍のいずれかに切替え可能。大きさは幅八三㌢、長さ一二三㌢、高さ六七㌢。重量は八十㌔グラム。子ども一人、大人一人の二人乗り。ボディーカラーは白色または緑色を基調とした二タイプを用意。定価三十九万円。

「T－スペシャル」は同社「T－40」に続く"スーパースポーツカー"シリーズ第二弾となるもので、ドイツの人気車種（ベンツ）をモデルにデザイン。作動時間、走行速度はいずれも「ラリーカート」と同じで切替え可能。大きさは幅八三㌢、長さ一二三㌢、高さ五五㌢。重量は八十㌔グラム。同機もボディーカラーに、白色または赤色を基調とした二タイプがある。二人乗りで定価三十九万円。なおいずれも防水シートはオプション。

ラリーカート

T－スペシャル

訂正 本紙前号「AOUエキスポ出展内容」の記事中、㈱メキシコはバンプレストのぬいぐるみについては出品しておらず、同社ニュースレリーズでの掲載のみでした。

話題のマシン

ネオ・ジオMVS「迷探偵ネオ&ジオ」
クイズ形式多彩
アルファ電子製「ニンジャ・コマンドー」も

"ネオジオMVS"ソフト「クイズ迷探偵ネオ&ジオ」が三月二十三日、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から発売となった。またアルファ電子㈱開発の同ソフト「ニンジャ・コマンドー」が四月下旬発売となる。

クイズ迷探偵ネオ&ジオ

「クイズ迷探偵ネオ&ジオ」はクイズに正解するとストーリー（二種類あり選択）が展開していくもので、正解数に応じて展開が異なる。

クイズの形式は四択制のノーマル以外に、パネルめくりクイズやビンゴ式クイズ、間違い探しクイズ、ボタンを連打しないと正解にならないクイズなど十種類の異なる形式を用意していることが特徴。さらにボーナスステージもある。全部で十一ジャンル、計六千問以上が内蔵され、各ジャンルごとに四段階の難易度を設定。答えを間違うとライフが一つ減り、三つのライフがなくなるとゲーム終了だが、"アクシデントクイズ"をクリアするとライフが一つ増える。四つのボタンとクイズによりレバー（四方向）も使う。二人同時協力プレイ、途中参加も可能。カセット定価三万六千円。

「ニンジャコマンドー」は縦スクロール画面のシューティングアクションゲームで、未来を戦場にしようとする死の商人たちを忍者がやっつけていくもの。通常ショットに加え、レバー（八方向）とボタン（三つ）の組合わせにより派手な必殺技が使える。主人公の心の状態が字幕スーパーで表示されるのも特徴。忍者は個性の異なる三人から選択。二人同時プレイも可能。ゲームはライフ制。カセット定価三万六千円。

ニンジャ・コマンドー

4人用戦闘シューティング
悪の野望を砕く
コナミから「Gージョー」

TVシューティングアクションゲーム機「GIジョー」が、コナミ㈱（本社神戸、菱川文博社長）から四月二十七日発売となる。

これは米国の玩具メーカーであるハスブロ社の同名人形シリーズとアニメのキャラクターなどを許諾により業務用TVゲームに使用したもの。悪の組織"コブラ"の野望を砕くため、特殊精鋭部隊が立ち向かうという設定。画面は中央上部から周囲へと拡大しながら迫ってくる3D形式で、プレイヤーの戦士は画面下部に背を向けて立っている。八方向レバーと二つのボタンを操作。四人まで同時プレイも可能。

レバーで戦士の左右移動と同時に照準を八方向へ動かし、ショットとウエポンで前方から襲ってくる敵を次々と倒していく。アイテムで連射やウエポン弾数の増加、ライフゲージアップが可能。ゲームはライフ制。4PアップライトOP価格五十二万八千円、基板（4Pと2P切替え可能）十六万八千円。

GIジョー

米国製カーニバルゲーム機
9つの人形倒す
テクモから「ダンプ・ザンプ」

米国ドイル・インターナショナル社製アーケードゲーム機「ダンプ・ザンプ」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から五月上旬発売となる。

これはボールを投げて前方のターゲットを倒すというカーニバルタイプのゲーム機で、硬貨作動式、ターゲットは米国での同名漫画キャラクターの人形（胸から上の部分）で、約三㍍前方に横三つ、縦三段の計九つが並んでいる。プレイヤーは手前のボックスからボールを取って投げつけ、人形を一つずつ倒していく。全部倒すと再び起き上がる。ボールは循環式。ゲームはタイマー制。幅八六㌢、奥行二八〇㌢、高さ二二〇㌢。電飾付き。OP価格九十万円。

ダンプ・ザンプ

汽車でシーソー
ホープ「つみ木のシーソー」

定置型乗物機「つみきのシーソー」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から四月上旬発売となった。

これはシーソーの動きをするもので、乗物は積み木の汽車をデザインし、煙突部分に犬の運転手が配置されている。その反対側に二人が前後にまたがって座るようになっている。

汽車の配色は青、黄、ピンク、緑などでカラフル。作動中に前に座った乗客のボタン（三つ）操作により、三種類の音声が出る。メロディーも流れる。幅八八㌢、長さ二〇八㌢、高さ（最高時）一四〇㌢。定価八十四万円。

つみ木のシーソー

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No176

初夏の昼さがり

鎌先英太郎

昨夜はひどい雨と風であった。

雨の後だから、やけに街路樹の緑が鮮やかだった。道も湿っぽくて埃がたたないようだ。

そう急いで来たわけでもないのに銀行に入ったら、ちょっと汗ばんでいた。

月曜日と二十日が重なったせいか、銀行は混んでいる。毛利兵助は別に今日でなくてもいいのだから明日にでも出なおそうかと思わないでもなかった。

しかし、この頃とみに逡巡、躊躇が目立つようになってきた自分の性向を嫌う、あるいはそれを断とうとする決意を固くしなければならないと自分で自分に言いきかせるつもりになり、払い戻しの伝票に記入押印して係の人に出した。

「時間がかかりますよ」

とこわばった笑いで係の女の人が言う。

「どのくらい」

「さあ　二、三十分ぐらい」

「出来るだけ早くお願いします」

最後の言葉は無効にちかいと知りつつもつい常套語のようにして言ってしまった。

通帳ではなくてカードの時代になっていることは毛利兵助もよく知っている。しかしカードは得体が知れないところがあり使用する気にはなれなかった。

預金払い戻しのコーナーの椅子にはびっしりと人が座っているので、空いている相談係の方のコーナーへ行って座る。

さっきからかんだかい声を発しながら、人を縫うようにして走りまわっていた三人の子どものうちの一人が転んで、更にかんだかい悲鳴をあげる。

手足をばたつかせているだけで自分で立ちあがる意志はないようだ。

払い戻しのコーナーの椅子に座っている、ジーパンに弁髪のような髪で尖った頬の女が

「のりちゃん、こちらにきなさい」

と自分は少しも動かずに口でだけ言っている。

「泣くのをやめなさい」

「他の人に迷惑でしょう」

母親らしき女も椅子から立ちあがろうとする気配さえ見せないが、子どものほうも手足で床を叩きながら泣き続けているだけである。

暫くの間親子の間で我慢較べのような状態が続いていたが、ガードマンらしき人が子どもを抱きあげる。

毛利兵助の背中を手提げ袋でこすって老人の女性が相談コーナーに座った。

係の女子行員が数分の間応待して

「駄目ですか」

「がないと駄目です」

「がないと駄目でしょうか」

「がないと駄目です」

というようなやりとりがくりかえされ、お婆さんは屈んで皺ばんでいるソックスを上に片足づつひっぱりあげ、杖をついて、また毛利兵助の背中を手提げ袋でこすって行った。

行ったか行かないかのところで、老婆は杖を中心にしてたくみにユーターンをして、また前の相談係のテーブルで何かを探しはじめる。女子行員が訊ねる。

「何でしょうか」

「をここに置いておいたので」

「はありませんよ。がないからお帰りになったでしょう」

「が要るから、持ってきてここに置いたのです」

「がないから、が出来なかったでしょう」

「が必要だから持ってきたはずだけど」

と首を傾げながら老婆は、またもや毛利兵助の背中を手提げ袋でこすって行ってしまった。

やれやれとお婆さんの小さな痩せた肩を見ていたら、出口の前からお婆さんが引き返してくる。

今度は応待する女子行員の声が最初からとげとげしかった。ガードマンがきて老婆の骨ばった肩を抱くようにして外へ誘導した。

一件落着かと、今では兵助だけではなくて、かなり多くの人たちが老婆とガードマンが出てゆくのを見送った。

ガードマンはすぐに帰ってきて肩で息をしていたが、あちらで火がついたかのような子供の泣き声があがり走ってゆく。

と、それを待っていたかのようにして老婆が入ってきた。

この十分か十五分かの間に、お婆さんは二十人ぐらいの人人の視線をあつめる役者になってしまっていた。

視線を意識して、杖に両手をかけ、暫くあたりを睥睨している。

「毛利さん　毛利兵助さん」

と呼ばれ、急いで払い戻しの窓口へ行く。お金を受けとっている間に何がどうなってしまったのかお婆さんの姿もガードマンの姿も見えなくなっていた。

用事が終ったので銀行を出る。銀行を一歩出ると静寂に包まれる。まるでパチンコ店から外に出たような感じだな。酷いものだったと兵助はおもう。微風が心地よい。初夏の風だ。

運動になるように出来るだけ速く歩くようにつとめてみる。

息ぎれをする前に脛が痛くなってきた。

鋭い声が上のほうでしたようだ。雲雀である。あの特徴のある飛びかたで上ったり下ったりしている。ふり仰いだ途端に額の汗が目に流れこんでしまう。

家に帰ってみたら鍵がかけてなかった。

そういえば銀行に行く途中で一、二度鍵をしめてきたかこなかったか気がかりにならないでもなかったが、空がどこまでも青く澄みきっていて、風はあまく、気分のよさについまぎらわされて、鍵を確かめに家へとってかえす気にはなれなかったようだ。

幸い留守宅に忍びこんだ人がいなかったからよかったようなものの、やはりあのお婆さんのようなしぶとさも必要であるのかもしれないなと毛利兵助はおもった。

それにしても、お婆さんも銀行でではなくて、自分の家を出る時に必要なものを何度も確かめて出ていたのならば何も問題は生じなかったのであろう。ま、他人のことより自分のことをまずもっとしっかり出来るようにしよう。老人呆けと言われないように。

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ストリートファイター Ⅱ（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	7.39
❷	–	ソニックウィングス（ビデオシステム） Aero Fighter [Sonic Wings] (Video System)	7.06
❸	5	フットボールフレンジー（ＳＮＫネオジオ） Football Frenzy (SNK)	6.80
❹	7	上海 Ⅱ（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	6.61
❺	6	コズモギャング・ザ・ビデオ（ナムコ） Cosmo Gang The Video (Namco)	6.60
6	3	クイズ地球防衛軍（タイトー） Quiz EDF* (Taito)	6.57
❼	–	アラビアンファイト（セガ社） Arabian Fight (Sega)	6.50
8	2	クイズＴＶ合衆国Q& Q（中日本リース） Quiz TV Variety Show* (Dynax)	6.33
9	8	サッカーブロール（ＳＮＫネオジオ） Soccer Brawl (SNK)	6.31
❿	11	クイズ廊下に立ってなさい！（セガ社） Quiz-Stand Up Outside* (Sega)	6.28
⓫	12	スーパーバレー '91（ビデオシステム） Power Spikes (Video System)	6.13
12	4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（カプコン） Knights of The Round (Capcom)	6.12
13	13	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	6.06
14	10	ハットトリックヒーロー（タイトー） Hat Trick Hero [Football Champ] (Taito)	6.00
15	14	餓狼伝説（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury (SNK)	5.96
⓰	–	ミューティション・ネイション（ＳＮＫネオジオ） Mutation Nation (SNK)	5.82
17	9	タンクフォース（ナムコ） Tank Force (Namco)	5.75
⓲	21	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	5.70
⓳	–	フーピー（東亜プラン） PiPi&Bibis (Toaplan)	5.69
20	20	スーパーワールドスタジアム（ナムコ） Super World Stadium (Namco)	5.67
㉑	22	ＷＷＦレッスルフェスト（テクノス／テクモ） WWF Wrestle Fest (Technos)	5.61
㉒	25	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	5.58
23	18	Ｆ１グランプリ（ビデオシステム） F1 Grandprix (Video System)	5.52
24	23	クイズ宿題をわすれました！（セガ社） Quiz My Home Work* (Sega)	5.50
25	24	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.48

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	パワーホイールズ（タイトー） Double Axle [Power Wheels] (Taito)	8.50
❷	4	ターミネーター 2（ミッドウェー／タイトー） Terminator 2 (Midway)	8.25
3	3	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	8.09
❹	6	ファイナルラップ 2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	7.60
❺	7	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	7.50
6	1	グランプリスター（ジャレコ） Grand Prix Star (Jaleco)	7.43
7	5	Ｆ１エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	7.36
❽	9	スティールタロンズ（アタリゲームズ社） Steel Tanlons (Atari Games)	7.29
9	8	スティールガンナー 2（ナムコ） Steel Gunner 2 (Namco)	7.02
10	10	スーパーモナコＧＰツイン（セガ社） Super Monaco GP Twin (Sega)	7.00
⓫	12	ファイナルラップ 2（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	6.84
⓬	13	スターブレード（ナムコ） Starblade (Namco)	6.67
⓭	15	ラッドラリー（セガ社） Rad Rally (Sega)	6.64
14	11	キャプテンコマンドー（カプコン） Captain Commando (Capcom)	6.45
15	14	ソルバルウ（ナムコ） Solvalou (Namco)	6.14

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Final Romance* (Video System)	5.75
2	2	ＬＤ麻雀しゃぼん玉 4（日本物産） LD Mahjong Bubbles Ⅳ* (Nichibutsu)	5.67
3	3	グッとＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.18
❹	6	熱血麻雀宣言！（ビデオシステム） Mahjong After 5* (Video System)	4.57
5	5	クイズ麻雀！早くヤってよ（日本物産） Quiz Mahjong* (Nichibutsu)	4.56

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	ハリケーン（ウィリアムズ） Hurricane (Williams)	9.00
2	1	ターミネーター 2（ウィリアムズ） Terminator 2 (Williams)	7.40
3	2	バットマン（データイースト） Batman (Data East)	6.83
4	3	スタートレック（データイースト） Star Trek (Data East)	6.67
5	4	ザ・マシン（ウィリアムズ） The Machine (Williams)	6.20

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega Unveils Next-Gen. System With "Widevision"

Sega Enterprises Co., Ltd., Tokyo, held a press conference and private show to unveil two new system boards, together with several new games. The two new system boards are 1) "Model 1" (provisional name), a CG (computer graphics) system board and 2) "System Multi 32", a board which can serve two monitors simultaneously. This event was held on March 27 at the Shin Takanawa Prince Hotel, Tokyo.

Sega managing director, Hisashi Suzuki, who is in charge of research and development (R&D), said the new systems represent an integral part of the virtual reality (VR) concept advocated by Sega. Furthermore, regarding the hardware, he explained that the 32-bit CPU CG system's polygon unit contains 120 mega-pixels per second – 16 million colors – or 3 to 4 times as detailed as existing CG imagery. This combined with enhanced sound effects, also based on a 32-bit CPU, will enable entirely new types of video games to be developed.

A special 36" monitor for use with "Model 1" has also been developed by Victor Japan Co., Ltd. (JVC), Tokyo, and Sega, as part of their business tie-up agreement, announced last July. The aspect ratio of the new "Widevision Monitor" is 16:9, the same as that of Hi-Vision. Although the actual resolution is less than that of Hi-Vision, its cost is also lower.

The first game for "Model 1" will be a Formula 1 race driving game provisionally called "BV" (short for "Beautiful Vision"). The game was introduced at the private show in a real F3 racing car cockpit. A dedicated cabinet for the game, incorporating the new 36" monitor is under development. "BV", which is only 30% completed, will be released this July.

The other new board, "System Multi 32", can output different images on two separate monitors so that a wide picture can be achieved by placing two monitors side-by-side. It is also efficient for cabinet design since two monitors can be served from just one PC board. Managing director Suzuki continued; "We intend to develop 3–4 new games for the system over the next year. If other companies are also interested in using the system, we will respond to them."

In addition to the new system boards, managing director responsible for sales and marketing, Takenori Ogata, introduced Sega's four product lines; 1) 15,000 units of the crane machine "UFO Catcher", have been shipped with shipments continuing at several hundred units per month, 2) the "Wakuwaku" kiddie ride series with their built-in audio-visual feature scored a hit with sales of 1,200 units, 3) regarding medal games, while continuing to promote domestic sales, Sega will begin to explore export markets, starting with its TV poker series, and 4) as for amusement games, Sega showed the new games "Golden Axe; Revenge of Death Adder" (System 32), "Where's Wally? " (System 18) and "Tokorosan's Mahjong" (System 24).

Sega's CG System Board "Model 1"

Namco Shuffles Top Positions

Namco Limited, Tokyo, announced on March 31 that chairman Masaya Nakamura would also take on the post of president, effective from April 1, and president Tadashi Manabe would be promoted to vice-chairman after the necessary change in the articles of association at the annual general shareholders' meeting in late June.

Mr. Nakamura founded Namco in 1955. In June 1990 he resigned his office as president for health reasons and became chairman. Manabe entered Namco in 1964 and after holding several key posts, was made president in June 1990.

Namco is officially attributing the recent changes to "concerns about Manabe's health". However, it is widely known that Manabe is in perfect health so it is thought that Nakamura intends to take a more active role in the company's operations and therefore requested Manabe to stand aside.

Korean Copier Arrests Cont.

The Seoul Metropolitan Police Dept., Korea, arrested four tradesters in Seoul on February 22 on charges of violating the copyright act. According to police, the four were manufacturing and selling a large number of counterfeit PC boards of Capcom "Street Fighter II". The news was reported in Korean newspapers.

According to a Capcom spokesman, the latest arrests follow those in January ~ early February (see *Game Machine No. 422*). The four arrested this time are said to have been manufacturing 100 boards/day and selling them both in Korea and abroad. Capcom has said it will continue to pursue legal action until the counterfeit problem disappears.

Capcom's "Champ Edition" Steals ACME '92, USA

A number of new videos were unveiled at the American Coin Machine Expo (ACME) '92 held on March 15–17 in San Antonio, Texas. Capcom's "Street Fighter II – Champion Edition" attracted most attention as did the video pool game "Cool Pool", developed by newcomer Catalina Games, CA. Also attracting much attention was Konami's smash hit "X-Men".

As ACME '92 came just two weeks after the AOU Expo '92 in Japan, many Japanese manufacturers' games were exhibited for the second time in as many weeks. The success of the "Champion Edition" of "Street Fighter II" seems assured not only in Japan but also in the U.S.

Other video games attracted less attention, however and this is probably due to the still sluggish American coin-op market. In fact, registered visitors to ACME '92 were down 5% from last year at 5,714. Other reasons were the timing of the show and its location. Operators were not prepared to attend from Sunday through Tuesday and miss their post-weekend collection days, while San Antonio is inconvenient for many. However, as expected by co-sponsor AAMA, holding the show in Texas did lead to an increase in the number of visitors from Mexico.

American video games unveiled for the first time included Atari Games' "Relief Pitcher", Catalina Games' "Cool Pool" and Midway's "Total Carnage". Among the Japanese games introduced for the first time were Konami's "X-Men", Irem's "Undercover Cops" and Kaneko's prototype "Gals Panic II". Also on view were ALG/Betson's new video gun game "Space Pirate" and SNK's new NEO•GEO software "Baseball Star 2". Sega USA showed two new "Hologram" prototype games, "Holoseum" and "Invaders 2000", but they did not attract much attention.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco

P.BOX パラパラボックス

カードの裏にはパラパラマンガが。全部そろえたら、パラパラめくって楽しめます。

- 簡単にゲームソフトの交換が可能。
- おもちゃ屋さんやファミリーレストランの店頭に。コンパクトな筐体は設置場所を選びません。

仕様(共通)
- 寸　　法：W360× D530 × H1,380(mm)
- 重　　量：45kg
- 消費電力：29W
- ▽91-45399

通信機能付 第5弾!!
FINAL LAP 2SD

ファイナルラップ2 スタンダード

仕様
- 寸法：W1,230× D1,610× H1,850(mm)
- 重量：200kg
- 消費電力：175W　● ▽95-3991

＊最高4台8シートまで接続可能です。

W(ダブル)インカム作戦。

Wインカム作戦とは

どちらも体汗ゲームのヒットマシンです。単純明快なゲーム性、幅広い客層に人気を得ています。この2台の強力コンビを併設、設置することによって相乗効果を生み、高インカムを発揮させるという作戦です。

カニカニパニック

ワニワニパニック
仕様
- 寸法：W1,130× D850× H1,450(mm)
- 重量：130kg
- 消費電力：144W　● ▽91-38011(直流電源装置使用)

カニカニパニック
仕様
- 寸法：W1,130× D830× H1,500(mm)
- 重量：130kg
- 消費電力：144W　● ▽91-45745

「遊び」をクリエイトする―― 株式会社 ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL 092(474)5605(代)

※仕様は予告なく変更される場合がありますので、予めご了承下さい。